

suomi

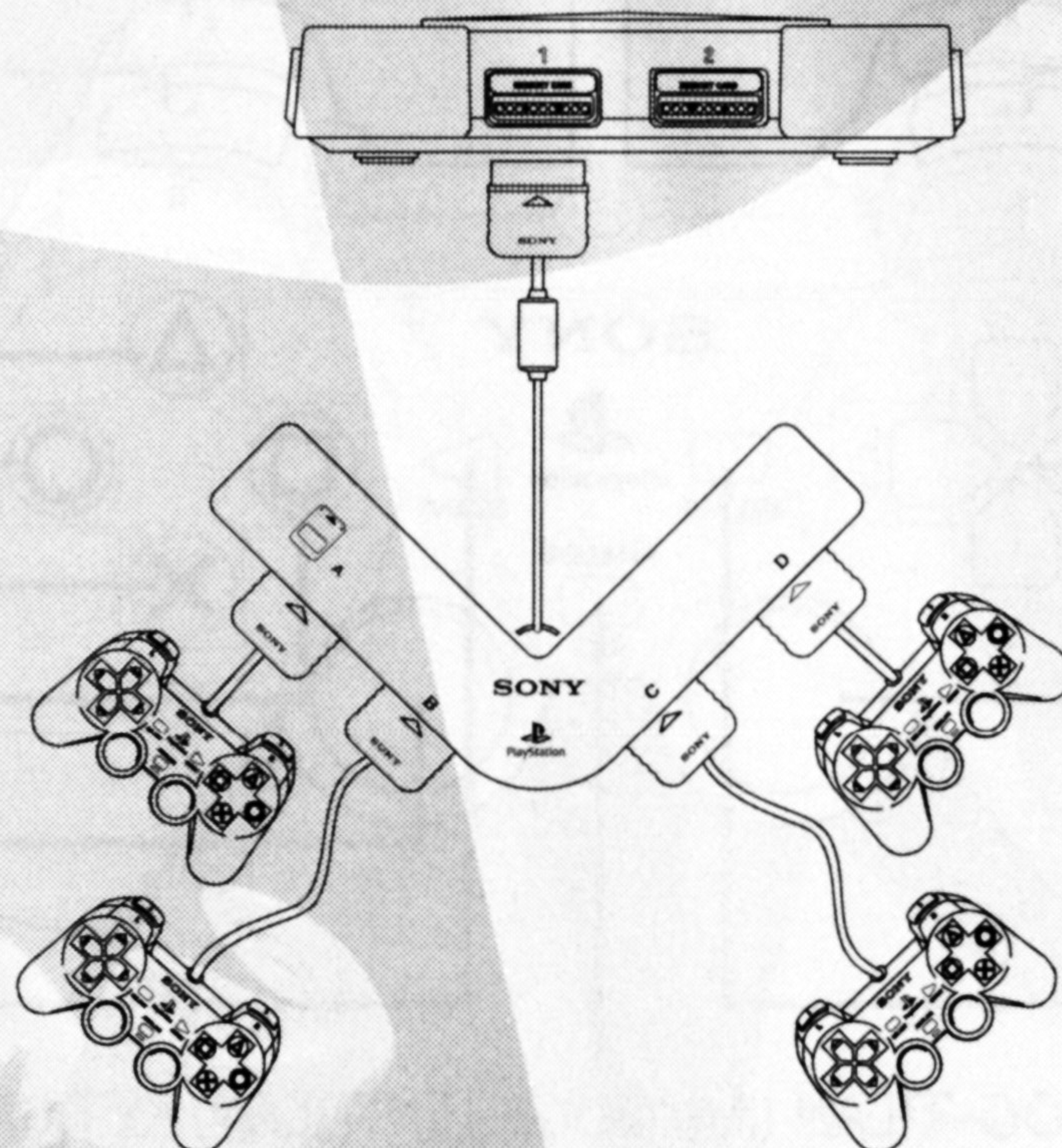
ALOITTAMINEN

HUOMAUTUS: Kaikki tässä käyttöohjeessa olevat näytön kuvat on otettu pelin englanninkielisestä versiosta. Jotkin kuvat on voitu ottaa pelin keskeneräisestä versiosta, ja siksi ne voivat olla hiukan erilaisia kuin lopullisen version kuvat.

Määritä PlayStation®-pelikonsolin asetukset ja tee sen kytkennät käyttöohjeen mukaan. Aseta **CRASH TEAM RACING (CTR)™** -levy laitteeseen ja sulje levykansi ennen pelikonsolin käynnistämistä. Käynnistä PlayStation® painamalla POWER-näppäintä.

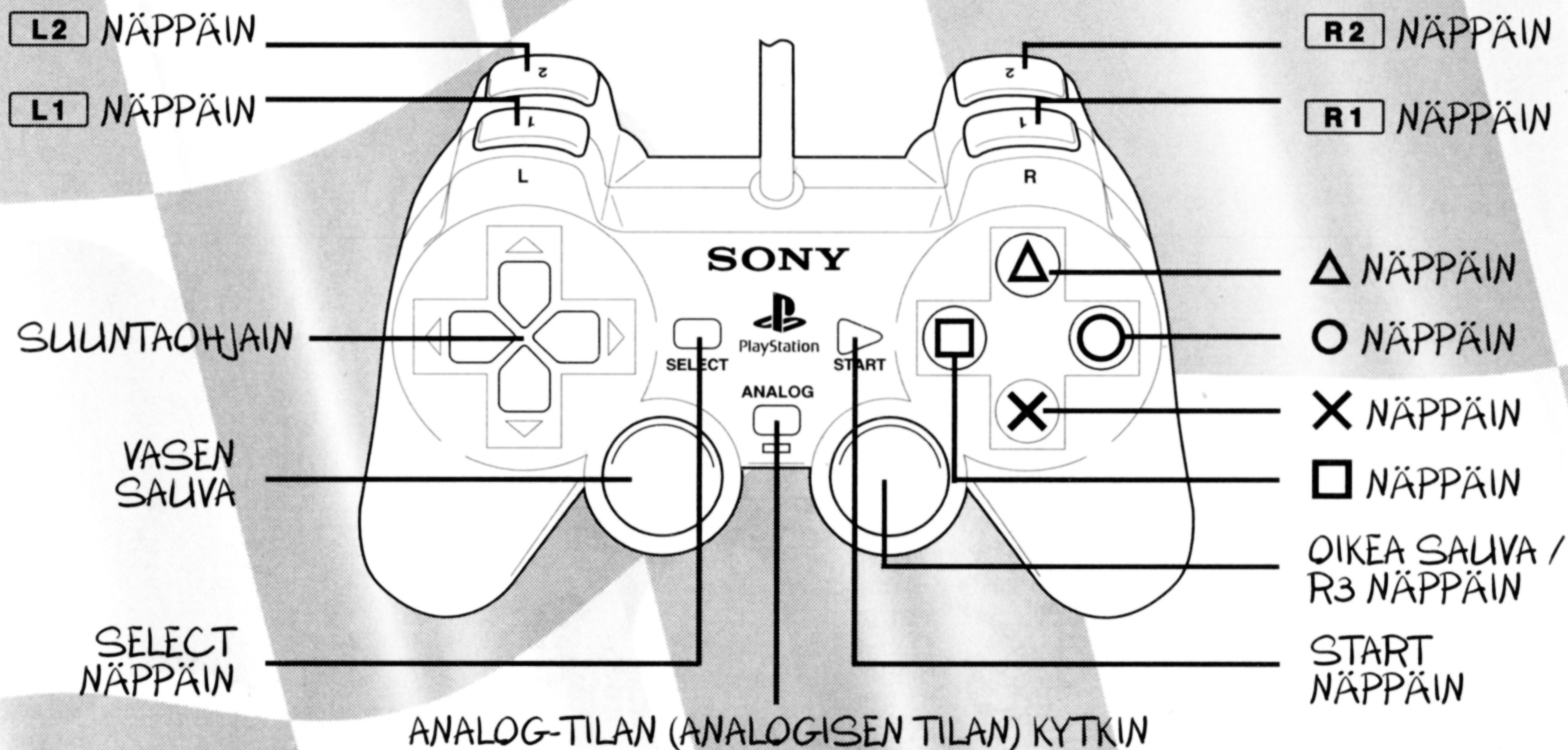
VAROITUS: Varmista ennen pelin aloittamista, että käytettävissä on riittävästi vapaita MEMORY CARD (Muistikortti) -lohkoja. Peliohjaimia, Multi Tap -sovittimia ja MEMORY CARD -oheislaitteita ei saa asentaa eikä poistaa sen jälkeen, kun laitteeseen on kytketty virta. Muista, että MEMORY CARD -oheislaitteita tuetaan vain MEMORY CARD -paikassa 1 ja että aiemmin tallennetut asetukset, pelitiedot ja parhaat tulokset ladataan automaattisesti, kun laitteeseen kytketään virta. Lisätietoja pelien tallentamisesta ja lataamisesta on kohdassa Saving & Loading Tallentaminen ja lataaminen.

MONEN PELAAJAN PELIN ALOITTAMINEN



CTR™-peliä voi pelata samanaikaisesti enintään neljä pelaajaa. Kukin pelaaja tarvitsee oman Peliohjaimensa, ja jos peliä pelaa kolme tai neljä pelaajaa, tarvitaan myös monen pelaajan Multi Tap -sovitin. Kytke Multi Tap -sovitin Ohjainporttiin 1. Kun käytät Multi Tap -sovitinta, varmista, että pelaaja 1:n Ohjain on kytketty Ohjainporttiin 1-A ja muiden pelaajien Ohjaimet on kytketty järjestyksessä muihin portteihin (pelaaja 2:n Ohjain kytketään Ohjainporttiin 1-B, pelaaja 3:n Ohjainporttiin 1-C jne.). Jos käytät Memory Card -oheislaitetta, se on asennettava Multi Tap -sovittimen Memory Card -paikkaan 1-A.

OHJAIMET



Jos käytät Analogista Ohjainta (DUAL SHOCK™), voit pelata **CTR™**-peliä suuntaohjaimia tai vasenta ja oikeaa sauvaa käyttämällä. Jos haluat käyttää vasenta ja oikeaa sauvaa, paina Analogisen Ohjaimen (DUAL SHOCK™) keskellä olevaa analogisen tilan kytkintä, jolloin LED-merkkivalo muuttuu punaiseksi. Kun PlayStation®-pelikonsoli käynnistetään, Analoginen Ohjain (DUAL SHOCK™) ottaa automaattisesti käyttöön analogisen tilan.

Analogisen Ohjaimen (DUAL SHOCK™) värähtelytoiminnon voi ottaa käyttöön tai poistaa käytöstä Pause (Tauko) -valikosta avattavan OPTIONS (Asetukset) -valikon avulla (lisätietoja on kohdassa Pause [Tauko] -valikko).

OHJAIMET VALIKOISSA

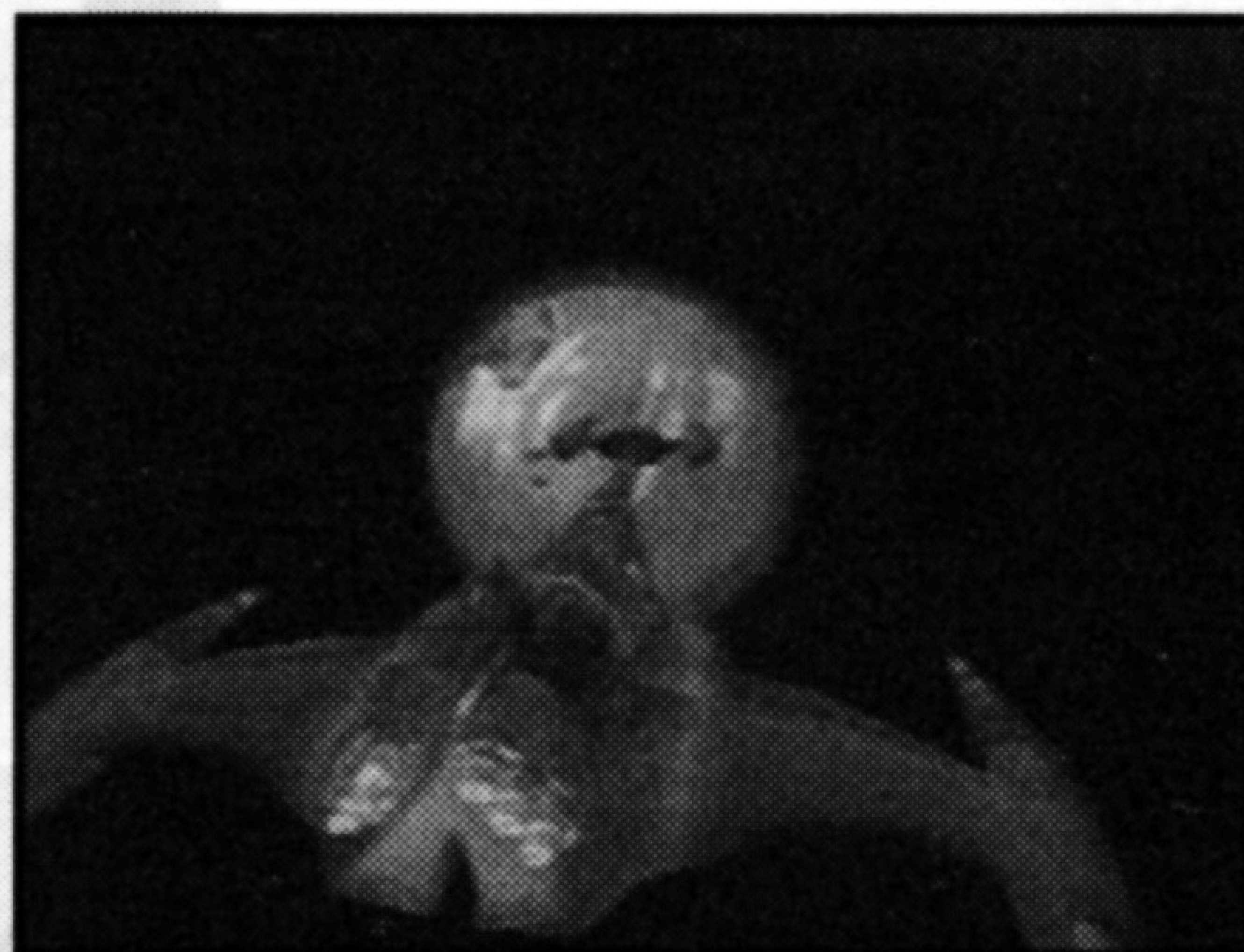
Korosta valinta	Suuntaohjaimet tai vasen sauva
Vahvista valinta	✕- tai ○-näppäin
Peruuta valinta tai palaa edelliseen ikkunaan	□- tai △-näppäin

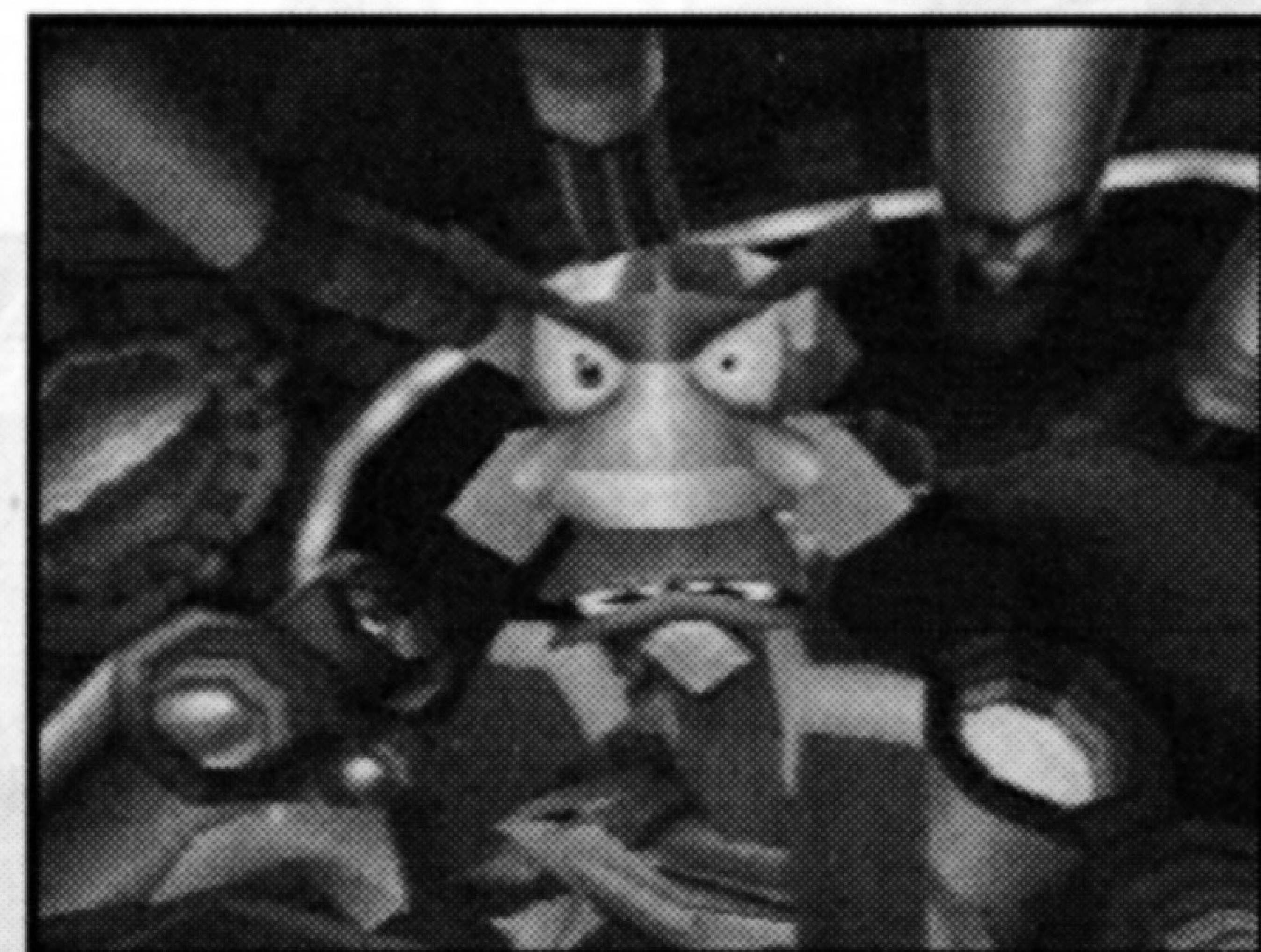
OHJAIMET KILPA-AJOISSA

Kiihdytä	✕-näppäin tai paina oikealla sauvalla ⇧
Ohjaa	Paina suuntaohjaimilla tai vasemmalla sauvalla ⇦ / ⇨
Peruuta	Paina suuntaohjaimilla tai vasemmalla sauvalla ⇩
Jarruta	□-näppäin tai paina oikealla sauvalla ⇩
Hyppää	L1- tai R1-näppäin
Tiukka käännös	⇦ / ⇨ + □-näppäin
Tehokäännös	⇦ / ⇨ + R1-näppäin
Laukaise ase/tehoste	○-näppäin
Vaihda näkymää	L2-näppäin
Näkymä takaa	R2-näppäin
Kartta/nopeusmittari	△-näppäin

CRASHIN MIELETÖN MIKROAUTOKISA







Crash Bandicootin rento saarelaiselämä on muuttumaisillaan vähemmän rennoksi. Crashin uusin vihollinen, kärttyinen avaruusolento Nitros Oxide, on juuri lentänyt galaksin tähän kolkkaan valmiina aiheuttamaan hankaluuksia. Tämä pahantuulinen avaruustunkeilija uskoo olevansa koko universumin nopein ajaja, ja nyt hän on haastanut Crashin maailman nopeimman ajajan kilpailemaan planeetan omistuksesta. Kaikkein pahinta tilanteessa on se, että Oxide on uhannut muuttaa koko planeetan betonilla päällystetyksi parkkipaikaksi, jos hän voittaa kilvan!

On ilmiselvää, että Oxidella ei ole käytössään täyttä määrää Wumpa-hedelmiä. Jopa Crashin entinen vihollinen Dr. Neo Cortex on liittoutunut Crashin kanssa Oxidea vastaan. Tilanne on selvästi todella epätoivoinen.

Jokainen Crashin ystävä ja entinen vihollinen uskoo olevansa maailman nopein ajaja ja ansaitsevansa tilaisuuden taistella itsensä Oxiden vastaisen kilpa-ajon sankariksi ja planeetan pelastajaksi. Mutta Oxide on huippuluokan vauhtihirmu. Kuka pystyy tarjoamaan hänelle kovimman vastuksen?

Valmistaudu heittäytymään mikroautoseikkailuun, jossa panokset ovat korkealla ja kilpailu rankkaa. Aja hullun lailla ja ole valmis reagoimaan salamannopeasti kohdatessasi Oxiden tässä hurjassa kisassa, jossa päätetään Crashin planeetan kohtalo!

PELIN ALOITTAMINEN - Päävalikko



CTR (CRASH TEAM RACING)™ -pelissä on viisi erilaista kilpa-ajotilaa, joista voit valita haluamasi. Kussakin pelitilassa valitset itsellesi hahmon. Aluksi valittavissasi ovat seuraavat hahmot: Crash, Dr. Neo Cortex, Tiny Tiger, Coco, N.Gin, Dingodile, Polar ja Pura.

Valitse kilpa-ajotila päävalikossa seuraavasti: korosta haluamasi tila painamalla ⇧- tai ⇩-näppäintä ja vahvista sitten valintasi painamalla ✕-näppäintä.

ADVENTURE-PELITILA

ADVENTURE (Seikkailu) on yhden pelaajan peli. Aja kilpaa kaikkien tasojen läpi ja kerää kaikki mahdolliset kilpa-ajopokaalit, reliikit, kirjaimet, päävastusten avaimet, CTR-merkit ja jalokivet. ADVENTURE-tilan pelit voi tallentaa Memory Card (Muistikortti) -oheislaitteelle, joten voit jatkaa peliä myöhemmin kohdasta, jossa lopetit ennen tallentamista. Lisätietoja ADVENTURE-pelitilasta on kohdassa The CTR Adventure (CTR Adventure -seikkailu).

TIME TRIAL -PELITILA

TIME TRIAL (Aika-ajo) on yhden pelaajan pelitila, jossa pelaaja kilpailee kelloa vastaan. Valitse haluamasi taso ja kiidä sen läpi niin hurjaa vauhtia kuin pystyt. Time Trial -kisassa ei ole kilpailijoita hidastamassa vauhtia, ja siksi se onkin hyvä tilaisuus harjoitella mikroautojen käsittelemistä. Näissä kilpailuissa ei myöskään käytetä tehosteita - kilpailet kelloa vastaan täysin omien kykyjesi varassa. Time Trial -kisan jälkeen voit tallentaa siitä GHOST (Haamu) -version, joka on tarkka toisto ajostasi. Tämän jälkeen voit koettaa parantaa omaa aikaasi kilpailemalla tallentamaasi haamukilpailijaa vastaan!

TIME TRIAL - KISA

Korosta päävalikossa TIME TRIAL (Aika-ajo) -vaihtoehto ja paina ✕-näppäintä.

Valitse seuraavaksi ajaja. Korosta haluamasi hahmo suuntaohjaimilla tai vasemmalla sauvalla ja vahvista sitten valintasi painamalla ✕-näppäintä.

Selaa ratoja painamalla ⇧- tai ⇩-näppäintä ja valitse haluamasi rata painamalla ✕-näppäintä.

Jos saavuttamasi aika on uusi ennätys, voit tallentaa sen Memory Card (Muistikortti) -oheislaitteelle. Lisätietoja on kohdassa Saving & Loading (Tallentaminen ja lataaminen).



PELITILA

ARCADE (Pelihalli) -tilassa pelaaja pääsee kilpailemaan nopeasti ja voi ajaa usealla eri radalla. Voit valita SINGLE (Yksi ajo) -kilvan tai CUP (Mestaruussarja) -kilvan, jossa metsästetään pisteitä ajamalla neljällä erilaisella radalla peräkkäin.

SINGLE-kisassa yksi tai kaksi pelaajaa ajaa muita tietokoneen ohjaamia ajajia vastaan. Kun olet valinnut pelaajien määrän (1P tai 2P), voit valita pelin vaikeustason. Valittavissa ovat tasot EASY (Helppo), MEDIUM (Keskitaso) tai HARD (Vaikea). Tämän jälkeen voit valita hahmon, radan ja kierrosten määrän (3, 5 tai 7 kierrosta).

CUP-kisassa yksi tai kaksi pelaajaa ajaa muita tietokoneen ohjaamia ajajia vastaan. Kun olet valinnut pelaajien määrän (1P tai 2P), voit valita pelin vaikeustason. Valittavissa ovat tasot EASY (Helppo), MEDIUM (Keskitaso) ja HARD (Vaikea). Sinun on ansaittava oikeus pelata MEDIUM- ja HARD-tasojen pelejä voittamalla kaikki neljä EASY-tason mestaruussarjaa. Valitse itsellesi hahmo ja päätä, mitä mestaruutta tavoittelet. Valittavissa ovat seuraavat mestaruudet: WUMPA, CRYSTAL, NITRO ja CRASH.

PELITILA

Vs. (Taistelu) -pelitilassa enintään neljä pelaajaa voi kilpailla pisteistä valitulla radalla tai neljällä Cup-tilan radalla. Vs.-pelit aloitetaan samalla tavalla kuin edellä selostetut Arcade-pelit, mutta osanottajia on oltava vähintään kaksi.

Huomautus: **Jos peliin osallistuu kolme tai neljä pelaajaa, PlayStation®-pelikonsoliin on kytkettävä monen pelaajan Multi Tap -sovitin. Lisätietoja on kohdassa SETTING UP (Aloittaminen).**

BATTLE-PELITILA

Battle (Sota) -pelitilassa enintään neljä pelaajaa voi julistaa mikroautosodan, jossa pelaajat käyttävät erilaisia aseita seitsemällä erityisellä sota-alueella. Pelaajat voivat muodostaa liittoutumia, tai kaikki voivat taistella kaikkia vastaan. Lisätietoja Battle-tilasta on kohdassa Get Ready for a Battle on Wheels (Valmistaudu autosotaan).

ENNÄTYSTULOKSET

Muutaman kilpa-ajon jälkeen voit tarkistaa High Score (Ennätystulokset) -ikkunasta, miltä omat tilastotietosi näyttävät muiden kilpa-ajajien tietoihin verrattuna. Jos haluat nimesi näkyvän High Score -ikkunan luettelossa, kirjoita se Save (Tallenna) -ikkunaan voittamasi kilpailun jälkeen.

Kun haluat tarkastella tasojen tietoja, valitse haluamasi taso painamalla ⇦ tai ⇨-näppäintä.

Valitse TIME TRIAL (Aika-ajo)- tai RELIC RACE (Reliikkikisa) -kilpailun tilastotiedot tai poistu High Score -ikkunasta painamalla ⇧ - tai ⇩ -näppäintä.

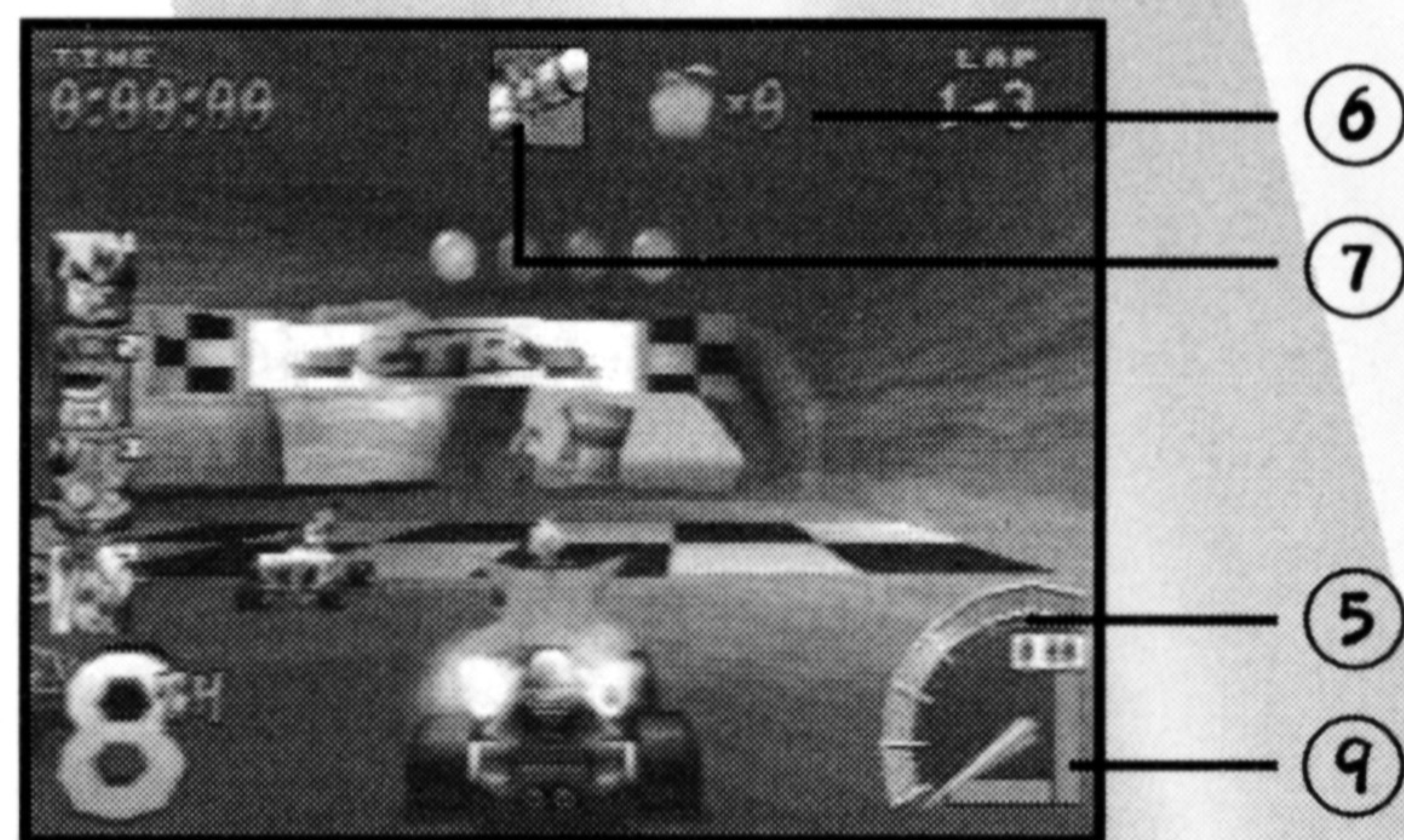
TIME TRIAL -tiedoissa radan parhaat ajat ovat ikkunan vasemmalla puolella ja parhaat kierrosajat ikkunan oikealla puolella.

CTR ADVENTURE -SEIKKAILU

Pelasta planeetta Nitros Oxiden kynsistä voittamalla saaren 16 radalla ajettavat kilpa-ajot eri pelitasoilla. Valitse aluksi maailmankartasta haluamallesi radalle vievä siirtymäalustapyörre. Pelin alussa pääset vain kahdelle tasolle. Kun voitat kilpailuja, muita pelin siirtymäalustoja avataan.

ADVENTURE-KISAN IKKUNA





1. **Kokonaisaika:** osoittaa kisan kokonaisajan tähän saakka.
2. **Kierrosaika:** osoittaa kunkin täyden kierroksen ajan.
3. **Ajajien sijoitukset:** nämä tiedot muuttuvat jatkuvasti ajajien taistellessa sijoituksista.
4. **Oma sijoituksesi:** osoittaa oman sijoituksesi muiden kilpailijoiden joukossa.
5. **Tutka/ nopeusmittari:** Näet kilpailun reitin ja kaikki kilpailijat. Vaihda tutka nopeusmittariin painamalla Δ-näppäintä.
6. **Wumpa-hedelmien määrä:** Osoittaa hankkimiesi Wumpa-hedelmien määrän. Kun hedelmiä on enimmäismäärä (kymmenen), tehosteet "mehustuvat" eli muuttuvat tehokkaammiksi.
7. **Tehoste:** nykyinen hankittu tehoste.
8. **Turbomittari:** Tehokäännöksen aikana tämä mittari täyttyy ja muuttuu punaiseksi. Käytä turbotehostetta napauttamalla nopeasti L1-näppäintä mittarin ollessa punainen. Jos saat kolme turboa peräkkäin, kolmannessa on jonkin verran lisätehoa. Mutta ole varuillasi, sillä jos autosi moottoriin tulee takaisku, et voi käyttää turboa, ja jos liu'ut liian kauas, pyörähdät radalta ulos.
9. **Ilmalentomittari:** Tämä mittari ilmaisee, kuinka pitkän ajan autosi pyörät ovat irti radan pinnasta. Mitä kauemmin olet ilmassa, sitä tehokkaampi on turbo laskeuduttuasi.
10. **Kierrosmittari:** osoittaa kilpailun kierrosten kokonaismäärän ja ajettujen kierrosten määrän.

ADVENTURE-KISAN ALOITTAMINEN:

Korosta päävalikossa ADVENTURE-vaihtoehto ja paina ✕-näppäintä.

Korosta NEW (Uusi) -vaihtoehto ja paina ✕-näppäintä.

Valitse itsellesi hahmo. Selaa valittavissa olevia ajajia painamalla ⇦- tai ⇨-näppäintä. Valitse sitten haluamasi hahmo painamalla ✕-näppäintä.

Kirjoita nimesi, jotta voit myöhemmin tallentaa pelin. Korosta kirjain suuntaohjainten tai vasemman sauvan avulla ja vahvista kirjain painamalla ✕-näppäintä. Poista kirjain korostamalla NUOLI-merkki ja painamalla ✕- tai □-näppäintä. Kun olet kirjoittanut nimen, korosta SAVE (Tallenna) -vaihtoehto ja paina ✕-näppäintä*.

Valitse Memory Card (Muistikortti) -näytössä Memory Card -lohko, johon haluat tallentaa Adventure-pelisi, ja paina ✕-näppäintä.

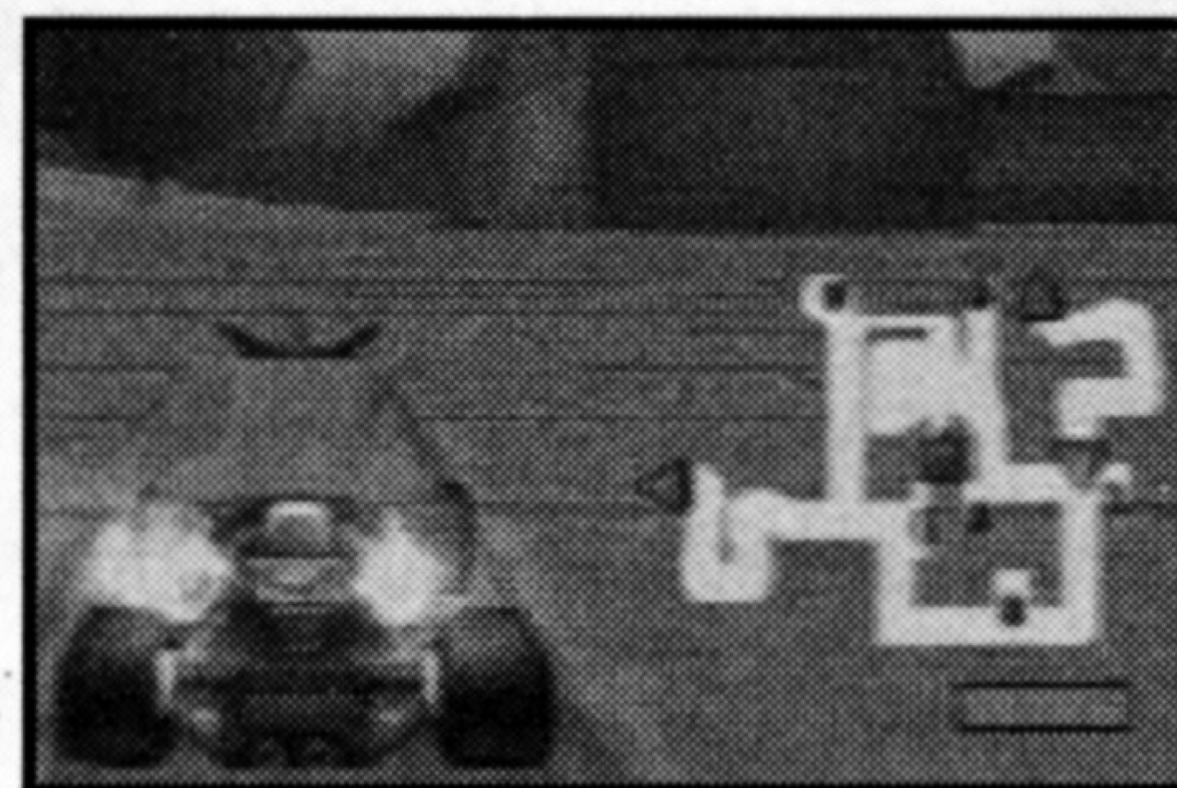
*** Huomautus: jos haluat tallentaa edistymisesi Crash Team Racing -pelin Adventure-kisoissa, PlayStation®-pelikonsolissasi on oltava Memory Card (Muistikortti).**

MAAILMANKARTTA

Näyttöön tulee World Map (Maailmankartta), jonka kautta pääset kaikkiin kilpailuihin. Aloita seikkailusi ajamalla avoimeen siirtymäalustaan.

Kaikkien ratojen siirtymäalustoille pääsee maailmankartan kautta. Pelissä on pääkartta, jonne Oxiden alus on laskeutunut, sekä neljä muuta karttaa, joissa kussakin on neljä siirtymäalustaa. Avoimet siirtymäalustat kimaltelevat, koska niiden pyörteet ovat aktiivisia. Suljetut siirtymäalustat eivät kimaltele eikä niihin voi ajaa. Aloita kilpa-ajo ajamalla haluamaasi kimaltavaan siirtymäalustaan. Kilvan loputtua palaat maailmankarttaan. Jos voitat pokaalin tai reliikin, siirryt ensin voittajien kehään hakemaan palkintosi!

TUTKA



Voit etsiä avoimet siirtymäalustat näytön oikeassa alakulmassa olevan tutkan avulla. Avoimet siirtymäalustat ja kartan käytävät kimaltelevat.

- Oranssi kolmio osoittaa kilpa-ajajan sijainnin ja osoittaa aina auton menosuuntaan.
- Harmaat pisteet ovat siirtymäalustoja, joita ei vielä ole avattu.
- Pienet vilkkuvat hopeanväriset pisteet ovat avattuja siirtymäalustoja. Muita siirtymäalustoja avataan, kun voitat lisää kilpailuja.
- Kullanväriset pisteet ovat siirtymäalustoja, joissa olet voittanut pokaaleja.
- Punaiset pisteet ovat siirtymäalustoja, joiden kilpailuissa olet voittanut pokaalin, CTR-merkin ja reliikin.
- Tähdet osoittavat päävastusten autotallien sijainteja.
- Vihreä palkit ovat tallennuspisteitä. Kullakin kartalla on yksi tallennuspiste.

TASON VOITTAMINEN

Kullakin tasolla sinun on voitettava TROPHY (Pokaali) eli tultava ensimmäiseksi. Pokaalin voittaminen todistaa nopeutesi, mutta jos haluat osoittaa olevasi todella taitava ajaja, sinun on palattava takaisin voittamaan radalla myös RELIC (Reliikki) ja CTR (CTR-merkki).

Vihjeitä tavallisen kilpa-ajon voittamiseen:

- Avaa tehosteita ja aseita sisältävät laatikot. Laatikoiden sisältämien esineiden avulla voit nopeuttaa vauhtiasi tai häiritä kilpailijoitasi.
- Pysyttele radalla ja koeta ajaa kaarteet mahdollisimman tarkasti. Vauhtisi hidastuu, jos ajat kaarteet leveästi tai ajat radalta nurmikolle tai hiekalle.
- Varo muita ajajia! Heilläkin on käytössään aseita, ja he käyttävät niitä mielellään sinua vastaan!
- Pidä silmäsi avoimina, sillä joillakin radoilla voi olla oikoteitä.

POKAALI -KISA

Voitat pokaalin, jos pääset maaliin ennen kaikkia muita ajajia. Koeta kerätä tärkeitä tehosteita samalla, kun kierrät rataa sekä väistelet vaaroja ja muiden kilpailijoiden hyökkäyksiä.

Jos et voita kilpailua, voit koettaa ajaa kilpailun uudelleen korostamalla RETRY (Yritä uudelleen) -vaihtoehdon ja painamalla ✕-näppäintä.

Jos voitat kilpailun ja haluat jatkaa voittajien kehän kautta takaisin maailmankartalle juhlimaan voittoasi, paina ✕-näppäintä.

Sekä häviön että voiton jälkeen voit ajaa radan uudelleen ja koettaa parantaa aikaasi tai kerätä lisää esineitä.

RELIIKKIKISA -ikkuna

Jos palaat radalle, jossa olet jo voittanut pokaalin, voit ajaa RELIC RACE (Reliikkikisa) -kilpailun. RELIC RACE -kisassa kiidät radalla yksinäsi ja koetat ajaa mahdollisimman hyvän ajan. Jos ajat tarpeeksi hyvin, saat palkinnoksi safiirireliikin (Sapphire Relic). Jos ajat tätäkin paremmin, saat kultaisen reliikin (Gold Relic) tai tavoitellun platinareliikin (Platinum Relic)!

RELIC RACE -kisan aikana tasolla on siellä täällä aikalaatikoita. Kun avaat aikalaatikon, kilpailun ajastin pysähtyy 1, 2 tai 3 sekunnin ajaksi (aikalaatikon osoittaman luvun mukaan). Onnistutko avaamaan kaikki aikalaatikot ajaessasi hurjaa vauhtia? Jos onnistut, saat palkinnoksi täyden bonuksen eli ajastasi poistetaan kymmenen sekuntia kilpailun loputtua!

Selvitä pelitason RELIC RACE -alue voittamalla reliikki. Palaa tavoittelemaan arvokkaampaa reliikkiä, jos uskallat!

CTR-HAASTE

Jos palaat radalle, jossa olet jo voittanut pokaalin, voit ottaa vastaan CTR-haasteen. Kullekin radalle on siroteltu C-, T- ja R-kirjain. Jos keräät kaikki kolme kirjainta tarpeeksi nopeasti ja voitat kisan, sinulle annetaan palkinnoksi CTR-merkki.

Pelissä on viisi eriväristä CTR-merkkiä: punainen, sininen, vihreä, keltainen ja violetti. Jos keräät neljä samanväristä bonusta, värin jalokivimestaruuskisa avautuu (lisätietoja jäljempänä).



JALOKIVI -MESTARUUSSARJAT

Kun olet saanut kerätyksi neljä samanväristä CTR-merkkiä, voit lähteä ajamaan värin jalokivimestaruussarjaa. Jalokivimestaruussarjoihin pääsee Jalokivilaakson lukitun Warp (Siirtymä) -huoneen kautta. Pelissä on viisi erilaista jalokivimestaruussarjaa: punainen, sininen, vihreä, keltainen ja violetti. Kukin jalokivimestaruussarja käsittää neljä peräkkäistä rataa, joilla ajetaan pisteistä. Kun voitat radan, saat yhdeksän pistettä. Toisesta sijasta saa kuusi pistettä, kolmannesta kolme pistettä ja neljännestä yhden pisteen. Muut ajajat eivät saa pisteitä. Neljän radan jälkeen suurimman pistemäärän kerännyt kilpailija on voittaja. Jos onnistut olemaan parhaiden joukossa tarpeeksi monessa mestaruussarjan kisassa, saat kasaan tarpeeksi pisteitä ja voitat jalokiven!

BONUS-KIERROKSET

Pelissä on neljä Bonus-kierrosta, yksi kullakin Boss (Päävastus) -alueella. Sinun on kerättävä kaikki 20 kristallia ennen ajan loppumista jokaisella Bonus-kierroksella. Ole varovainen, sillä joillakin Bonus-kierroksilla on vaarallisia esteitä! Jos saat kaikki kristallit kerättyä ajoissa, saat palkinnoksi violetin CTR-merkin.

Nitros Oxiden kohtaaminen edellyttää seuraavia palkintoja:

Pokaalit: Voita kaikki Trophy (Pokaali) -kisat pelin jokaisella 16 radalla.

Päävastusten avaimet: Avaimilla voit avata kartan lukittuja alueita. Saat päävastuksen avaimen, kun voitat alueen kaikki neljä pokaalikisaa. Tämän jälkeen kilpailet alueen päävastusta vastaan saadaksesi hänen avaimensa. Kun olet saanut haltuusi neljä päävastuksen avainta, voit avata N. Oxiden oven ja taistella tätä vauhdinnälkäistä mikroautojen kuningasta vastaan.

Täydellinen peli:

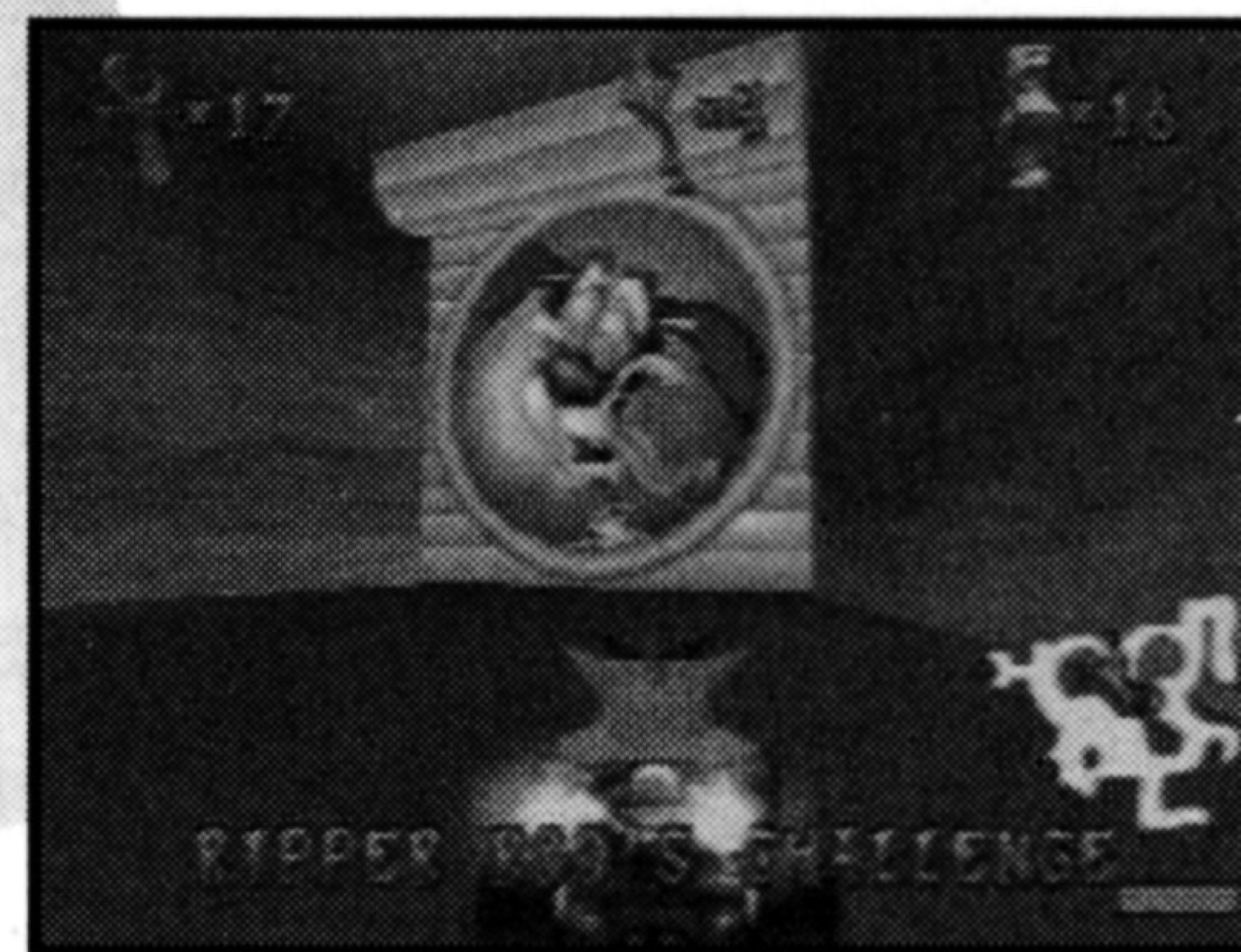
Reliikit: Voita safiiri-, kulta- tai platinareliikki ajamalla parhaimmat ajat Relic-kisoissa. Pelissä on kerättävänä 18 reliikkiä.

CTR-merkit: Kerää kaikki 20 eriväristä CTR-merkkiä. Saat 16 bonusta keräämällä kullekin radalle sirotellut C-, T- ja R-kirjaimet. Muut neljä violettia CTR-merkkiä annetaan palkinnoksi Bonus-kierrosten voittamisesta.

Jalokivet: Kun keräät suurimman kokonaispistemäärän kussakin jalokivimestaruussarjassa, saat palkinnoksi kyseisen mestaruussarjan jalokiven. Pelissä on kerättävänä viisi jalokiveä: punainen, sininen, vihreä, keltainen ja violetti.

PÄÄVASTUKSEN -AUTOTALLIT

Oletkin jo varmasti odottanut pääseväsi kilpailemaan Bossia eli päävastusta vastaan. Jos voitat päävastuksen, saat haltuusi hänen avaimensa.



VIHJE: Nitros Oxiden avaruusaluksen avaamiseen tarvitaan neljä päävastuksen avainta.

Maailmankartta on jaettu neljään alueeseen, joissa kussakin on neljä tasoa. Jos haluat mennä päävastuksen autotalliin, sinun on voitettava päävastuksen alueen neljän tason pokaalit.

PELIVALIKOT

TAUKO -VALIKKO

Avaa Pause (Tauko) -valikko painamalla START-näppäintä pelin aikana. Korosta haluamasi valikon vaihtoehto painamalla ⇧- tai ⇩-näppäintä ja vahvista valintasi painamalla ✕-näppäintä. Pause-valikon vaihtoehdot vaihtelevat käytössä olevan pelitilan mukaan.

SEIKKAILU -KARTALLA:

Selaa Adventure-tilastotietoja painamalla ⇦- tai ⇨-näppäintä. Näistä tiedoista näet, mitä esineitä olet kerännyt pelin eri tasoilla. Voit myös tarkistaa keräämiesi esineiden tilanteen koko pelissä, mukaan lukien jalokivet, reliikit ja CTR-merkit.

Jatka:	Jatka nykyistä Adventure (Seikkailu) -peliäsi.
AKU AKU tai: Uka Ukan vihjeet	Voit tarkastella Aku Akun tai Uka Ukan antamia vihjeitä korostamalla haluamasi vihjeen ja painamalla ✕-näppäintä. Poistu vihjealueelta korostamalla EXIT-vaihtoehto ja painamalla ✕-näppäintä.
Lopeta	Lopeta ja palaa päävalikkoon.
Asetukset:	Tämän vaihtoehdon avulla voit muuttaa pelin asetuksia.

ASETUKSET

Korosta haluamasi OPTIONS (Asetukset) -valikon vaihtoehto painamalla ⇧- tai ⇩-näppäintä ja säädä asetuksia painamalla ⇦- tai ⇨-näppäintä.

Tehosteet:	Säädä pelin äänitehosteiden voimakkuutta.
Musiikki:	Säädä pelin musiikin voimakkuutta.
Ääni:	Säädä hahmojen äänien voimakkuutta.
Äänen tila:	Valitse STEREO tai MONO painamalla ✕- tai O-näppäintä.
Värähtely:	Jos käytät Analogista Ohjainta (DUAL SHOCK), voit ottaa värähtelytoiminnon käyttöön (ON) tai poistaa sen käytöstä (OFF) painamalla ✕- tai O-näppäintä.
Lopeta:	Palaa Pause (Tauko) -valikkoon.

SEIKKAILU -KISASSA:

Jatka:	Jatka nykyistä kisaa.
Aloita uudelleen:	Aloita kisa uudelleen alusta.
Palaa kartalle:	Lopeta käynnissä oleva kisa ja palaa maailmankartalle.
Asetukset:	Kuten muissa tiloissa.

AIKA-AJO-, PELIHALLIN YKSI KILPAILU- JA VS. TAISTELU -KISOISSA:

Jatka:	Kuten ADVENTURE (Seikkailu) -tilassa.
Aloita uudelleen:	Kuten ADVENTURE (Seikkailu) -tilassa.
Vaihda hahmoa:	Vaihda yksi tai kaikki käytössä olevat hahmot.
Vaihda tasoa:	Vaihda kisan tasoa.
Lopeta:	Lopeta ja palaa päävalikkoon.
Asetukset:	Kuten muissa tiloissa.

SOTA -TILASSA:

Jatka:	Kuten ADVENTURE (Seikkailu) -tilassa.
Aloita uudelleen:	Aloita nykyinen sota uudelleen alusta.
Vaihda hahmoa:	Vaihda yksi tai kaikki käytössä olevat hahmot.
Vaihda tasoa:	Vaihda nykyinen sota-areena.
Vaihda asetuksia:	Säädä nykyisiä Battle (Sota) -asetuksia.
Lopet:	Lopeta ja palaa päävalikkoon.
Asetukset:	Kuten muissa tiloissa.

TALLENTAMINEN JA LATAAMINEN

PELIN TALLENTAMINEN ADVENTURE (SEIKKAILU) -TILASSA

Voit tallentaa pelitilanteesi milloin vain jonkin maailmankartalla olevan Save (Tallenna) -pisteen avulla. Kun haluat tallentaa pelitilanteen, aja näytön alareunaan ja pysähdy. Valitse SAVE (Tallenna) tai LOAD (Lataa) ja paina ✕-näppäintä. Korosta Memory Card (Muistikortti) -lohko, johon haluat tallentaa tai josta haluat ladata pelin. Vahvista valintasi painamalla ✕-näppäintä.

ENNÄTYSTULOKSEN TALLENTAMINEN RELIC RACE (RELIIKKIKISA)- TAI TIME TRIAL (AIKA-AJO) -KISASSA

Kun ajat RELIC RACE (Reliikkikisa)- tai TIME TRIAL (Aika-ajo) -kilpailun viittä aiemmin tallennettua ennätysaikaa nopeammin, sinulta kysytään, haluatko tallentaa uuden ajan. Kirjoita nimesi ja korosta SAVE HIGH SCORE (Tallenna ennätystulos) -vaihtoehto. Saavutuksesi tallennetaan, kun vahvistat toimen painamalla ✕-näppäintä.

PELIN LATAAMINEN

Korosta päävalikossa ADVENTURE (Seikkailu) -vaihtoehto ja paina ✕-näppäintä.

Korosta LOAD (Lataa) -vaihtoehto ja paina ✕-näppäintä.

Korosta ladattava aiemmin tallennettu peli ja paina ✕-näppäintä.

VALMISTAUDU AUTOSOTAAN!

Jos pidät ampumisesta ja räiskinnästä, pidät varmasti myös BATTLE (Sota) -pelitilasta! Tässä pelitilassa on erityisiä areenoita, joilla voit syöksähdellä ympäriinsä, ajaa takaa muita tai olla takaa-ajettuna sekä piiloutua ja järjestää väijytyksiä. Ja kaikki tämä onnistuu huipputehokkaassa mikroautossasi istuen.

Enintään neljä pelaajaa voi osallistua Battle-tilan mukautettuihin taisteluihin erityisillä sota-areenoilla.

Valitse päävalikossa BATTLE (Sota) -vaihtoehto ja paina ✕-näppäintä.

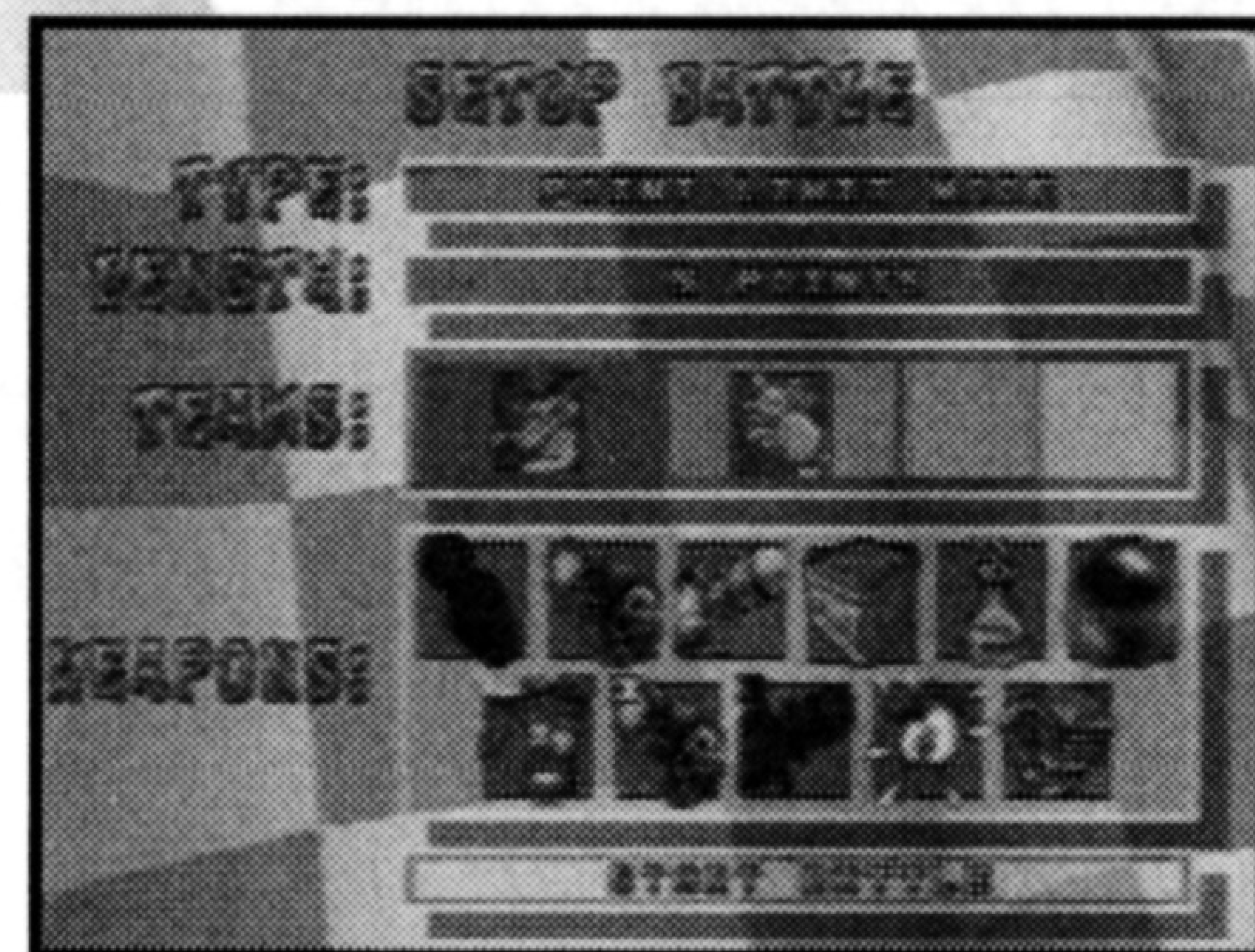
Korosta 2P, 3P tai 4P ja paina ✕-näppäintä.

Valitse itsellesi hahmo siirtämällä pelaajanumerollasi varustettu osoitin haluamasi hahmon luokse.

Valitse Level Select (Tason valinta) -ikkunassa jokin neljästä avoimesta areenasta. (Vihje: pelissä saattaa olla muitakin avattavia areenoita!) Valitse haluamasi areena painamalla ⇧- tai ⇩-näppäintä ja siirry sitten BATTLE SETUP (Sodan asetukset) -ikkunaan painamalla ✕-näppäintä.

Huomautus: **kolmen tai neljän pelaajan Battle-tilan peleissä tarvitaan monen pelaajan Multi Tap -sovitin.**

SODAN ASETUKSET



Korosta haluamasi luokka painamalla ⇧- tai ⇩-näppäintä ja hyväksy vaihtoehto tai avaa valikko painamalla ✕-näppäintä. Kun olet määrittänyt haluamasi asetukset, korosta START BATTLE (Aloita sota) -vaihtoehto ja paina ✕-näppäintä.

TYYPPI JA PITUUS

Valitse sodan tyyppi korostamalla TYPE (Tyyppi) -vaihtoehto ja painamalla ✕-näppäintä. Valitse avautuvasta valikosta sodan tyyppi ja paina ✕-näppäintä. LENGTH (Pituus) -vaihtoehdon avulla voit määrittää, kuinka monta osumapistettä tai minuuttia valittu sotatyyppi sisältää.

SOTATYYPIT:

Pisterajoitus - ensimmäinen 5, 10 tai 15 pistettä saavuttava pelaaja voittaa.

Aikarajoitus - eniten pisteitä 3, 6 tai 9 peliminuutin jälkeen omistava pelaaja voittaa.

Elämärajoitus - Jokaisella pelaajalla on tietty määrä elämiä (3, 6 tai 9), ja sodassa on aikarajoitus (3 tai 6 minuuttia tai rajoittamaton aika). Eniten elämiä rajoitetun ajan kuluttua omistava pelaaja on voittaja. Jos sodan LENGTH-asetuksena on Forever (Rajoittamaton), sota jatkuu, kunnes jäljellä on vain yksi pelaaja.

JOUKKUEET

Kolmen tai neljän pelaajan peleissä voidaan muodostaa kaksi vastaan yksi-, kaksi vastaan kaksi-, kolme vastaan yksi- tai jopa yksi vastaan yksi vastaan kaksi -kokoonpanoja. Aloita joukkueiden määrittäminen korostamalla TEAMS (Joukkueet) -vaihtoehto. Siirrä sitten suuntaohjaimia tai vasenta sauvaa käyttämällä kilpailijasi samanväriseen ruutuun kuin kilpailija, jonka kanssa haluat liittoutua.

JOUKKUEITA ON OLTAVA VÄHINTÄÄN KAKSI.

ASEET

Valitse aseet ja tehosteet, joita haluat Battle-kisojen aikana käytettävissä olevien laatikoiden sisältävän.

Korosta haluamasi ase ja valitse se (On) tai poista sen valinta (Off) painamalla ✕-näppäintä. Jos aseen kuvake on tummennettu, sitä ei ole valittu eikä sitä käytetä Battle-kisoissa.

ILMAN NUMEROA OLEVAT ASEKUVAKKEET VASTAAVAT KERRAN KÄYTETTÄVIÄ ASEITA. JOS KUVAKKEEN VASEMMASSA YLÄKULMASSA ON LUKU 3, ASETTA VOI KÄYTTÄÄ KOLME KERTAA JOKA KERRAN, KUN SE POIMITAAN.

PELIÄ VARTEN ON VALITTAVA VÄHINTÄÄN YKSI ASE.

KUN OLET MUKAUTTANUT BATTLE-KISAN EDELLÄ SELOSTETTUJEN ASETUSTEN AVULLA, VOIT EDETÄ VALITSEMAAN ENSIMMÄINEN BATTLE-TAISTELUSI. VALMISTAUDU RÄISKYVÄÄN TOIMINTAAN!

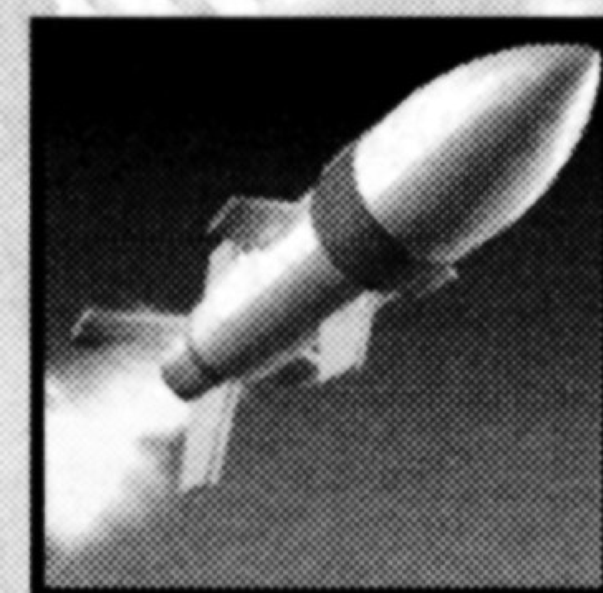
ASEET JA TEHOSTEET

Kerää aseita ja tehosteita murtamalla auki kilparadoilla tai sota-areenoilla olevat laatikot. Poimimasi aseet ja tehosteet näkyvät näytön yläreunassa olevassa ruudussa. Aktivoi ase tai tehoste painamalla O-näppäintä.

Poimi Wumpa-hedelmiä hajottamalla säleistä valmistetut hedelmälaatikot aina, kun voit. Kun saat kerättyä Wumpa-hedelmää, kaikki tehosteesi "mehustuvat" ja niistä tulee entistä tehokkaampia.

SEURANTAOHJUKSET

NORMAALI: Tämä supertarkka ohjus on todella tehokas ase! Kun laukaiset tällaisen pakkauksen, se lukittuu sinua lähimpänä olevaan ajajaan. Osuessaan normaali ohjus saa vihollisen mikroauton hurjaan törmäyskierteeseen. Jos sinua jahtaa tällainen kiusankappale, mikroautosi takaosassa näkyy ristitähtäin.



MEHUSTETTU: Mehustetut ohjukset liikkuvat nopeammin ja seuraavat uhrejaan vieläkin tehokkaammin!

HUOMAUTUS: **Joskus voit saada käyttöösi kolme ohjusta samanaikaisesti.**

KEILAPOMMIT

NORMAALI:

Kun pyörität keilapommin edessäsi olevia mikroautoja päin, autot lähtevät hurjaan törmäyskierteeseen. Keilapommit kulkevat vain suoraan eteenpäin, joten ne on tähdättävä tarkasti. Voit räjäyttää keilapommin myös ennen sen osumista kohteeseen painamalla O-näppäintä pommin laukaisemisen jälkeen. Jos olet todella taitava, voit joskus osua useaan kantomatkan sisällä olevaan autoon.



MEHUSTETTU:

Mehustetulla keilapommilla on pidempi kantomatka.

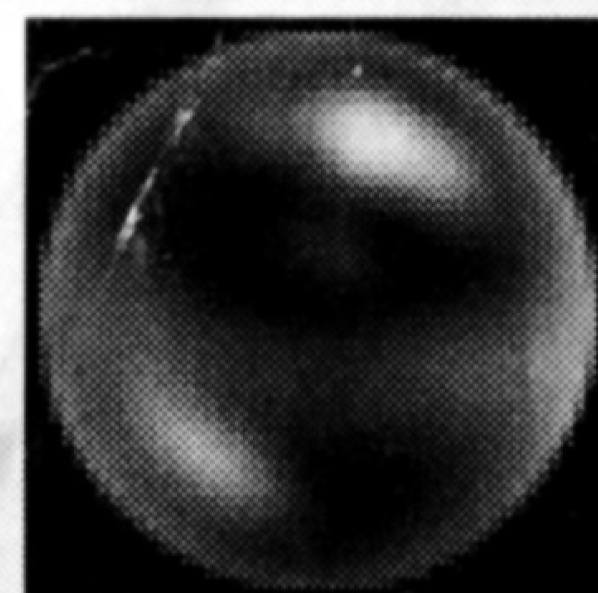
HUOMAUTUS:

Joskus saat käyttöösi kolme keilapommia samanaikaisesti.

VOIMAKENTÄT

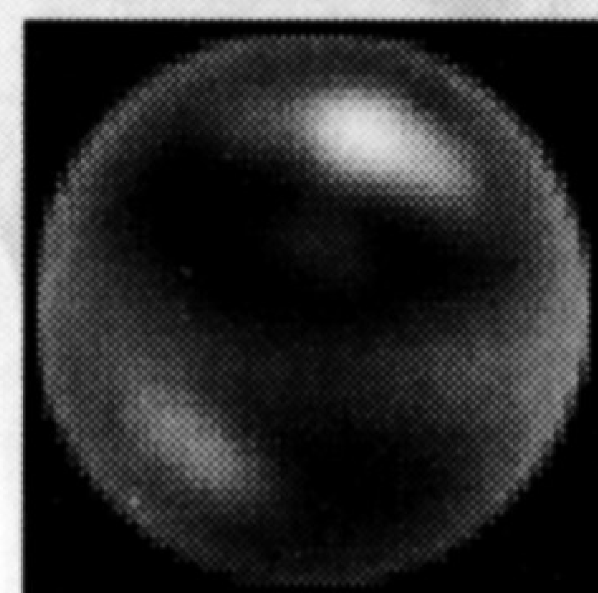
NORMAALI:

Vihreä voimakenttä suojaa pelaajaa yhden aseen osumilta tai esteiltä muutaman sekunnin ajan kentän aktivoinnin jälkeen. Muutaman sekunnin kuluttua voimakenttä häviää. Pelaaja voi myös laukaista voimakentän pommina painamalla O-näppäintä uudelleen.



MEHUSTETTU:

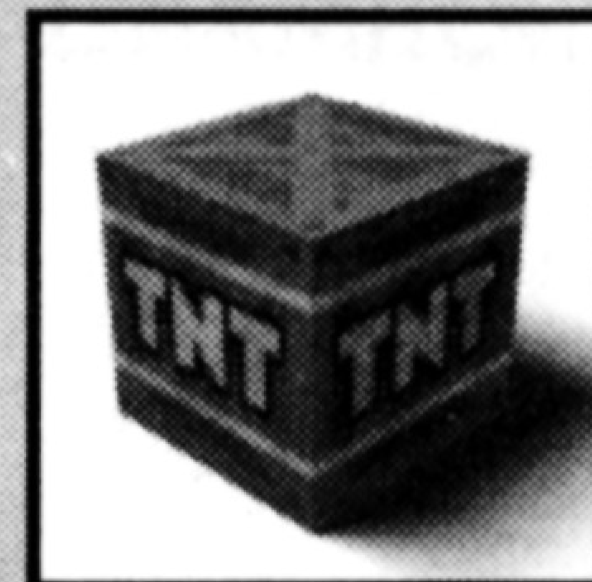
Mehustettu voimakenttä muuttuu siniseksi eikä häviä, vaan kestää, kunnes jokin ase tai este osuu siihen. Pelaaja voi myös laukaista voimakentän pommina painamalla O-näppäintä uudelleen.



RÄJÄHDYSLAATIKOT

NORMAALI:

Kun laukaiset tämän räjähtävän TNT-laatikon radalle, laatikon ylitse ajava kilpailija saa sen päänsä päälle. Lyhyen sytytysajan kuluttua suuri pamaus sinkoaa ajajan törmäyskierteeseen. Kilpailija voi koettaa pudottaa päälleen saamansa laatikon ennen sen räjähtämistä hyppäämällä joitakin kertoja.



MEHUSTETTU:

Jos mikroautosi on mehustettu, laatikko muuttuu tuhoisammaksi NITRO-laatikoksi, joka räjähtää välittömästi osuessaan johonkin. Armoa ei anneta!



N. BRION KOEPUTKI

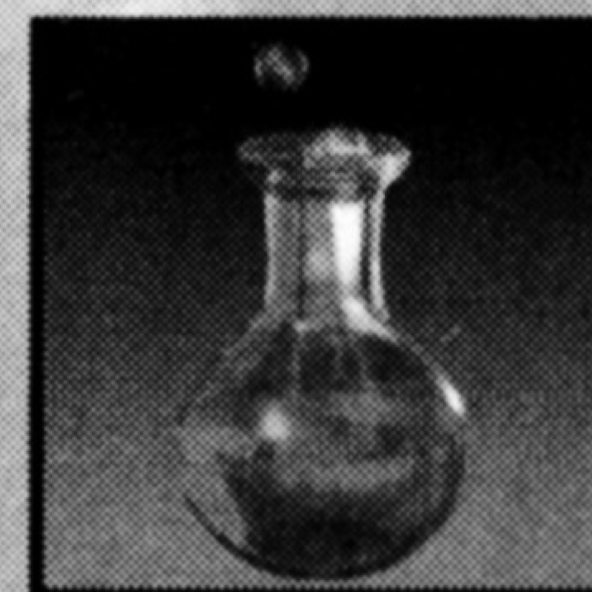
NORMAALI:

(Vihreä) Pudota koeputki mikroautosi takaosasta painamalla O-näppäintä tai laukaise se autosi etuosasta painamalla [UP]-näppäintä samalla, kun painat O-näppäintä. Seuraava koeputkeen osuva auto (oma autosi mukaan lukien) sinkoutuu ulos radalta. Myös muut räjähdykset voivat räjäyttää koeputken.



MEHUSTETTU:

(Punainen) Nyt koeputkesta on tullut myrkkyä! Radalta pyörähtämisen jälkeen matkaasi tulee mutkia, kun jokin pelin neljästä ainutlaatuisesta myrkystä ottaa mikroautosi haltuunsa muutaman sekunnin ajaksi!



AKU AKUN JA UKA UKAN NAAMIOT

NORMAALI: Aku Aku suojaa sinua (tai Uka Uka, jos olet valinnut käyttöösi ilkeän hahmon). Saat heti suojan kaikkia hyökkäyksiä ja esteitä vastaan, joten voit jatkaa vauhdikasta kiitämistä mikroautollasi. Naamio kestää muutaman sekunnin ajan. Ole varovainen, sillä edes Aku Akun ja Uka Ukan voimat eivät voi pelastaa sinua joistakin kuiluista ja syvästä vedestä!





MEHUSTETTU: Aku Aku ja Uka Uka jäävät auttamaan sinua pidemmäksi aikaa.

TURBOT

NORMAALI: Jos haluat mahtavan nopeuspyrähdyksen, aktivoi turbo.



MEHUSTETTU: Mehustettu turbo tuottaa vielä voimakkaamman nopeuspyrähdyksen.

N. TROPYN KELLOT

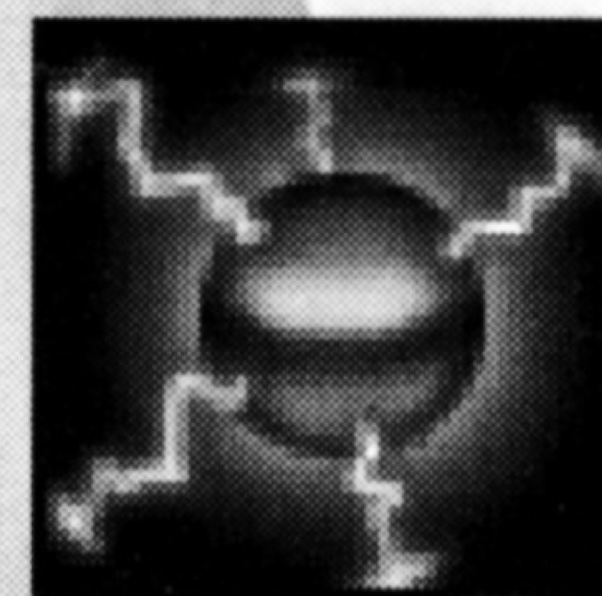
NORMAALI: Kun viritä N. Tropyn kellon, kaikki mikroautot (paitsi oma autosi) pyörähtävät radalta ja niiden vauhti hiljenee muutaman sekunnin ajaksi.



MEHUSTETTU: Kaikki kilpailijat (paitsi sinä itse) pyörähtävät radalta ja heidän vauhtinsa hiljenee vielä pidemmäksi aikaa.

ENERGIAPALLOT

NORMAALI: Nämä vaaralliset energiapallot seuraavat kilpailua johtavaa ajajaa. Kun pallo osuu epäonniseen kilpailijaan, tämä pyörähtää ja törmää johonkin.

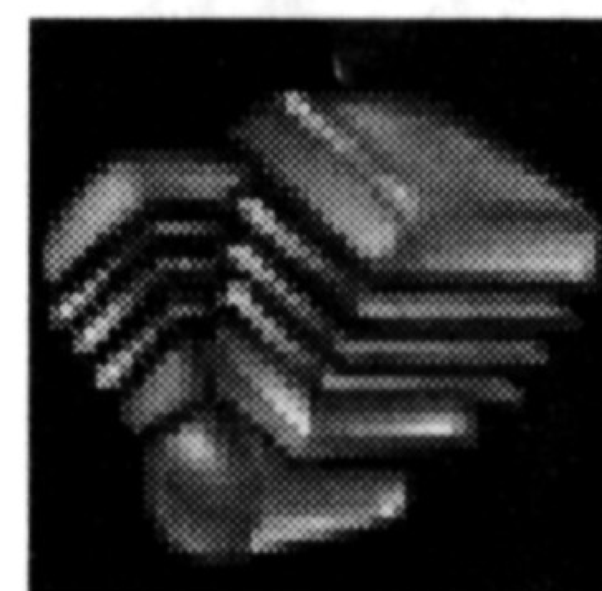


MEHUSTETTU: Tehokkaampi energiapallo voi seurata KAIKKIA radalla edessäsi olevia kilpailijoita ja osua heihin.

VAIN BATTLE-TILASSA KÄYTETTÄVÄT TEHOSTEET:

SUPERMOOTTORIT

NORMAALI: Jatkuva turbonopeus muutaman sekunnin ajaksi.



MEHUSTETTU: Jatkuva turbonopeus pidemmäksi ajaksi!

NÄKYMÄTTÖMYYS

NORMAALI: Muut kilpailijat eivät voi nähdä eivätkä ohjukset voi seurata näkymätöntä pelaajaa. Ole varovainen, sillä vaikka sinua ei voi nähdä, voit silti saada osumia!



MEHUSTETTU: Vastaa normaalia näkymättömyystehostetta, mutta kestää pidemmän aikaa.

Vihjeitä Adventure-pelejä varten

Voit ajaa kaarteet tarkemmin, jos painat jarrua ([SQUARE]-näppäintä) ja pidät sitä alhaalla kaarretta ajaessasi.

Jos saat päällesi TNT-laatikon, voit pudottaa sen hyppäyttämällä autoasi nopeasti (L1- tai R1-näppäin).

Voit ajaa kaarteet nopeammin käyttämällä tehokäännöstä. Käännä jyrkästi samalla, kun painat L1- tai R1-näppäintä ja pidät sitä painettuna.

Mitä enemmän Wumpa-hedelmiä keräät, sitä nopeammin autosi kulkee! Kun keräät itsellesi kymmenen Wumpa-hedelmää, tehosteesi "mehustuvat" eli muuttuvat voimakkaammiksi!

Käytä turbotehostetta voimakäännöksen aikana. Kun autosi pakokaasu muuttuu mustaksi, napauta nopeasti L1-näppäintä. (Jos odotat liian kauan, autosi moottoriin tulee takaisku etkä voi käyttää turbotehostetta.)

VIHJE: Kuuntele Aku Akun ja Uka Ukan vihjeitä! He auttavat sinua kehittämään kilpa-ajotaitojasi.

CTR-MIEHISTÖ JA SEN AUTOT)

Ota selvää kilpailijoiden eroavaisuuksista ennen valintasi tekemistä. Kokeile erilaisia ajajia eri radoilla saadaksesi selville, mitkä ajajat soveltuvat parhaiten tietyille radoille. Kun opit käyttämään jotakin ajajaa todella taitavasti, saat käyttöösi muita piilotettuja ajajia.

CRASH BANDICOOT



Crash on aikamoinen sankari ja hänellä on paljon kokemusta pahojen tyyppien peittoamisesta. Crashin mikroauto on hyvä jokapaikan auto, jossa on erinomainen kiihtyvyys-, huippunopeus- ja käsiteltävyysominaisuuksien tasapaino.

DR. NEO CORTEX



Crashin entinen perivihollinen, häijy Dr. Cortex, haluaa pysäyttää Oxiden yhtä paljon kuin kaikki muutkin. Cortex on hyvin kiihtynyt. "Kuka tämä Oxide oikein luulee olevansa? Minä olin täällä ensin! Vain MINÄ saan valloittaa tämän maailman!" Cortexin auto on samantyyppinen kätevä jokapaikan auto kuin Crashin ajokki.

TINY



Ilkeä vanha Tiny saattaa näyttää liian isolta, mutta autossaan hän on kaikkein nopein menijä. Tinyn auto on rakennettu huippunopeaksi, mutta se on hiukan epätarkka kaarteissa.

COCO BANDICOOT



Crashin terävä sisko ja kaikinpuolinen tietokonenero Coco on todella innostunut kilpa-ajosta. Hän on tehostanut omaan mikroautonsa kiihtyvyyttä asentamalla siihen muutaman tietokonepiirin. Cocon auto starttaa muita autoja nopeammin, aivan kuten hyvien pikamatkamenijöiden pitääkin.

DR. N. GIN



N. Gin on nero mekaniikassa. Tämä arvostettu huipputason tiedemies on seurannut Cocon esimerkkiä ja lisännyt autoonsa joitakin erikoisia osia nopeuttaakseen sen kiihtyvyyttä.

DINGODILE



Myös Dingodile on vauhtihirmu, ja vaikka hänen autonsa saattaakin ajaa kaarteet leveästi, suorilla Dingodile on porukan kärjessä.

POLAR



Polarin mikroauto on samantyyppinen kuin Puran auto: sitä on erityisen kätevä käsitellä. Polar on taitava navigoimaan hankalissa käytävissä ja kiitämään hiusneulakaarteet hurjalla vauhdilla.

PURA



Pura arvostaa taidokkuutta, ja siksi hänen autonsa käsiteltävyysominaisuudet ovat paremmat kuin muissa autoissa. Erinomaiset käsiteltävyysominaisuudet vähentävät Puran auton nopeutta jonkin verran, mutta sillä voi ottaa kaarteet huipputarkasti.

NITROS OXIDE



N. Oxide on galaksin kilpa-ajomestari. Kuka tahansa pääkilpailun voittaakin, hän joutuu polttamaan rajusti kumia voittaakseen Oxiden viimeisessä kovassa koetuksessa, jotta Oxide ei pääsisi toteuttamaan hullua suunnitelmaansa muuttaa koko planeetta betonilla päällystetyksi parkkipaikaksi.

TEKIJÄT

Luonti ja kehitys: Naughty Dog, Inc.
Jason Rubin, Bob Rafei, Justin Monast, Charlotte Francis, Greg Omi, Eric A. Iwasaki, Erick Pangilinan, Rob Titus, Joe Labbe II, Daniel Arey, Malcolm Hee, Daniel Chan, Evan Wells, Gavin James, Scott Patterson, Bruce Straley, Gregg Tavares, Andy Gavin, Stephen White, Didier Malenfant, Pal-Kristian Engstad Morgan

Muut tuotteen kehitykseen osallistuneet:

Ääninauha:	Mutato Muzika, Mark Mothersbaugh, Josh Mancel
Tuottaja, ääninauha:	David Baggett
Tuottaja, äänet:	Christine Haas
Äänitehosteet:	Universal Sound Studios, Mike Gollum, Ron Horwitz, Kevin Spears
Dr. Neo Cortexin ja Uka Ukan ääni:	Clancy Brown
N.Ginin, Tinyn ja Pinstripen ääni:	Brendan O'Brien, Muut äänet, David A. Pizzuto, Mel Winkler, Michael Ensign, Hynden Walch, Billy Pope, Mike Gollum, Michael Connor, Chip Chinery

Alkuperäinen hahmosuunnittelu:

Crash 1 ,2 ja 3:	Charles Zembillas, Joe Pearson

Sony Computer Entertainment Europe

Tuottaja:	David Bowry
Tuotepäällikkö:	Kenny Mathers
Apulaistuotepäällikkö:	Isabelle Tomatis
PR-toiminnan päällikkö:	Elizabeth Ashford
PR-toiminnan tuki:	Imogen Baker
Käyttöohjeen teksti:	Jim Sangster
Pakkaus ja suunnittelu:	Steve O'Neil
Käyttöohjeen hyväksyntä:	Lee Travers, Peter Gawthorne
Päällikkö, laadunvalvonta:	Geoff Rens
Päällikkö, sisäinen laadunvalvonta:	Chris Rowley
Koordinaattori, sisäinen laadunvalvonta:	Jim McCabe

Vanhempi päätestaaja: Matt Ekins
Testaus: Richard Bunn, John Cassidy, Britta Kuhnen, Susana Paredes, Nadege Josa, Gaelle Leysour, Maria Cataldo.
Verkonhallinta: Paul Essue
Erityiskiitokset: Terri Harrison

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA INC.

Tuottaja: Grady Hunt
Apulaistuottaja: Donovan Soto
Vanhempi tuottaja: Perry Rodgers
Tekninen koordinaattori ja johtava analysoija: Sam Thompson
Laadunvalvojat: Chris Caprio & Charles DeLay
Johtava laadunvalvonta-analysoija: Andrew Woodworth
Avustavat laadunvalvonta-analysoijat: Christopher Keith, Charlie Huenergardt, Greg Phillips, Noel Silvia, Joe Tucker
Laadunvalvonta-analysoijat: Frank Bartok, Vernon Carter, Mike Cingolani, Chris Cozzette, Ara Demirjian, Al Dutton, Jennyfer Hamilton, Kyle Hamilton, Eric Ippolito, Christopher Levie, Tim Melligan, Troy Morris, Sam Parker, Eric Rydingsword, Ryan Schleef, Nguyen Tran, Edgardo Villanueva, Ben Wisyanski
Juridiset ja aineettomaan omaisuuteen liittyvät asiat: Kerry Hopkins, Lisa Lunger, Michelle Manahan
Johtaja, markkinointi: Ami Matsumura-Blaire
Johtaja, PR-toiminta: Molly Smith
Päällikkö, PR-toiminta: Kirsten Merit
Konsultti, PR-toiminta: Eileen Rodriguez
Johtaja, myynninedistäminen: Sharon Shapiro
Johtajat, mainonta: Donna Armentor, Aimee Duell
Luovat palvelut: Josh Bingham, John Diamonon, Peggy Gallagher, Marie Macaspac, Quinn Pham, Marilyn Weyant, Ronald Zaragoza
Tuotemarkkinointikonsultit: Maggie Rojas, Nemer Velasquez
Erityiskiitokset seuraaville: John Crompton, Carol Ann Hanshaw, Kaz Hirai, Andrew House, Stephanie Iwasawa, Riley Russell, Jamie Tica, Jack Tretton, Axiom Designs

KIITOKSET UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOIDEN HENKILÖKUNNALLE.
ERITYISET KIITOKSET SEURAAVILLE: Hellene Runtagh, Cynthia Cleveland, Jim Wilson